

ФОРМИРОВАНИЕ МОТИВАЦИИ СТУДЕНТОВ К ЗАНЯТИЯМ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРОЙ СРЕДСТВАМИ ЦИФРОВЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

DEVELOPING STUDENTS' MOTIVATION FOR PHYSICAL EDUCATION THROUGH DIGITAL EDUCATIONAL TECHNOLOGIES

V. Svechkarev
R. Kozlov
K. Ashkhamakhov

Summary: The article addresses the problem of developing students' motivation for physical education in the context of digital transformation of higher education. The purpose of the study was to identify the pedagogical potential of digital educational technologies in enhancing students' interest and engagement in physical and health-related activities. The research employed theoretical methods (analysis of psychological and pedagogical literature, synthesis of educational experience) and empirical methods (questionnaires, observation, and pedagogical experiment).

The experimental work was conducted among university students studying the discipline Physical Education and included the use of mobile fitness applications, LMS platforms and interactive forms of digital communication. The results demonstrated a statistically significant increase in both intrinsic and extrinsic motivation levels in the experimental groups compared with the control groups.

It was found that the effective use of digital educational technologies promotes self-monitoring, competitiveness, and awareness of the personal and professional value of physical activity. The study concludes that a comprehensive approach to the integration of digital tools into the physical education process, along with improving teachers' digital competence, is essential for fostering sustainable motivation among students.

Keywords: students' motivation, physical education, digital educational technologies, gamification, physical and health activity, digitalization of education, pedagogical conditions.

Свечкарёв Виталий Геннадьевич

Доктор педагогических наук, профессор, Ростовский институт защиты предпринимателя
vital89286686941@mail.ru

Козлов Роман Сергеевич

Кандидат педагогических наук, доцент, Майкопский государственный технологический университет
roma.kozlov.71@mail.ru

Ашхамахов Казбек Идадович

Кандидат педагогических наук, доцент, Майкопский государственный технологический университет
kaf_fizvos@mkgtu.ru

Аннотация: В статье рассматривается проблема формирования мотивации студентов к занятиям физической культурой в условиях цифровизации образования. Цель исследования заключалась в выявлении педагогических возможностей цифровых образовательных технологий для повышения интереса и вовлеченности студентов в физкультурно-оздоровительную деятельность. В ходе исследования использовались теоретические методы (анализ психолого-педагогической литературы, обобщение педагогического опыта) и эмпирические методы (анкетирование, наблюдение, педагогический эксперимент).

Экспериментальная работа проводилась со студентами вузов, изучающими дисциплину «Физическая культура», и включала использование мобильных фитнес-приложений, LMS-платформ и интерактивных форм цифрового взаимодействия. Результаты исследования показали достоверное повышение уровня внутренней и внешней мотивации студентов в экспериментальных группах по сравнению с контрольными.

Установлено, что эффективное применение цифровых образовательных технологий способствует развитию самоконтроля, соревновательности и осознанию ценности физической активности как личностной и профессиональной потребности. Сделан вывод о необходимости комплексного подхода к интеграции цифровых средств в процесс физического воспитания и повышения цифровой компетентности преподавателей.

Ключевые слова: мотивация студентов, физическая культура, цифровые образовательные технологии, геймификация, физкультурно-оздоровительная деятельность, цифровизация образования, педагогические условия.

Современная система высшего образования находится в условиях активной цифровизации, что приводит к существенным изменениям в содержании, формах и методах образовательного процесса. Введение цифровых образовательных технологий (ЦОТ) в практику вузов не только расширяет возможности преподавателя в организации учебной деятельности, но и требует поиска новых подходов к формированию мотивации обучающихся [12, с. 444]. Особую значимость данная проблема приобретает в сфере физической культуры, где традици-

онно преобладают очные формы взаимодействия и непосредственная двигательная активность [14].

Несмотря на очевидные преимущества цифровизации, в студенческой среде наблюдается снижение интереса к занятиям физической культурой, что связано с изменением ценностных ориентиров молодежи, высоким уровнем учебной нагрузки, преобладанием сидячего образа жизни и недостаточным осознанием значимости физической активности для личностного и профессио-

нального развития. В этих условиях использование цифровых образовательных технологий может стать эффективным инструментом повышения мотивации студентов к занятиям физической культурой, если оно направлено не только на организацию контроля и информирования, но и на развитие внутренней потребности в регулярных физических упражнениях.

Актуальность исследования обусловлена необходимостью теоретического осмысления и практического обоснования педагогических условий, способствующих формированию устойчивой мотивации студентов к занятиям физической культурой в цифровой образовательной среде. Научный интерес представляет изучение возможностей интеграции цифровых платформ, мобильных приложений, интерактивных сервисов и онлайн-курсов в образовательный процесс с целью повышения вовлеченности обучающихся и формирования у них позитивного отношения к физической активности.

Целью настоящего исследования является выявление педагогических возможностей цифровых образовательных технологий в формировании мотивации студентов к занятиям физической культурой и определение эффективных средств и методов их использования в образовательном процессе вуза.

Проблема формирования мотивации студентов к занятиям физической культурой традиционно занимает значимое место в педагогических исследованиях. В отечественной и зарубежной науке мотивация рассматривается как совокупность побудительных факторов, определяющих направленность и активность личности [4; 10]. В контексте физического воспитания мотивация является ключевым условием успешности формирования устойчивой потребности в регулярной двигательной активности [5; 15].

Ряд исследователей (Бальсевич В.К.; Матвеев Л.П.; Холодов Ж.К. и др.) отмечают, что традиционные формы физкультурно-оздоровительной деятельности в вузе не всегда соответствуют интересам и ценностным ориентирам современной молодежи, что приводит к снижению вовлеченности студентов в занятия физической культурой [1; 11; 17]. В этой связи особое внимание уделяется поиску инновационных педагогических технологий, способных повысить мотивационный потенциал учебного процесса.

С развитием информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) в образовании усилился интерес исследователей к вопросам цифровизации физкультурного образования. В работах отечественных ученых показано, что использование цифровых образовательных ресурсов способствует индивидуализации и интерактивности обучения, что положительно влияет на уро-

вень познавательной и учебной мотивации студентов [2; 3; 7; 9; 14; 16].

В контексте физического воспитания применение цифровых технологий проявляется в использовании онлайн-платформ и мобильных приложений для организации самостоятельных тренировок, мониторинга физической активности, формирования индивидуальных программ занятий [6; 8]. Исследования зарубежных авторов также подтверждают, что цифровая среда при правильной педагогической организации способствует росту мотивации к физической активности за счёт визуализации результатов, геймификации и социальной поддержки [18, с. 1874; 19, с. 3025; 20, с. 102].

Отдельное направление исследований связано с внедрением цифровых платформ в учебные курсы по физической культуре. Так, научные работы показывают, что использование LMS-систем (Moodle, Google Classroom и др.) позволяет расширить коммуникацию между преподавателем и студентами, обеспечить обратную связь и повысить ответственность обучающихся за результаты занятий [3, с. 5; 13].

Тем не менее, несмотря на накопленный опыт, вопрос о педагогических условиях формирования мотивации студентов к занятиям физической культурой средствами цифровых технологий остаётся недостаточно изученным. Необходимы исследования, направленные на выявление эффективных моделей мотивационного воздействия в цифровой образовательной среде, а также на оценку их результативности в практике высшего образования.

Исследование проводилось в 2023–2024 учебном году на базе Ростовского института защиты предпринимательства и Майкопского государственного технологического университета. В исследовании приняли участие 120 студентов 1–3 курсов непрофильных специальностей (60 юношей и 60 девушек) в возрасте от 18 до 21 года. Все участники имели обязательный курс по дисциплине «Физическая культура и спорт».

Целью исследования являлось определение эффективности использования цифровых образовательных технологий в формировании мотивации студентов к занятиям физической культурой.

Для достижения цели были поставлены следующие задачи:

- Изучить уровень мотивации студентов к занятиям физической культурой на начальном этапе обучения.
- Разработать и внедрить комплекс цифровых средств, направленных на повышение интереса к занятиям физической культурой.

- Оценить динамику изменений показателей мотивации после внедрения цифровых технологий.

В работе использовались как теоретические, так и эмпирические методы исследования: анализ и обобщение психолого-педагогической и научно-методической литературы по проблеме формирования мотивации и использования цифровых технологий в физическом воспитании; систематизация и интерпретация полученных данных для выявления педагогических условий эффективного формирования мотивации; анкетирование (использована методика диагностики мотивации к занятиям физической культурой по модифицированной шкале В.И. Ильина и Е.П. Ильина) [5]; педагогическое наблюдение за поведением студентов на практических занятиях и при самостоятельных тренировках; педагогический эксперимент, включавший констатирующий и формирующий этапы.

На констатирующем этапе исследовалась исходная мотивация студентов к занятиям физической культурой, уровень их информированности о современных цифровых инструментах для тренировок и самоконтроля.

На формирующем этапе в экспериментальные группы были внедрены цифровые образовательные технологии, включающие использование мобильных приложений для контроля физической активности (например, Strava, MyFitnessPal, Google Fit); ведение электронных дневников тренировок и достижений через LMS Moodle; участие в онлайн-челленджах и виртуальных соревнованиях; использование обучающих видеокурсов и интерактивных тренажёров; обратная связь преподавателя через цифровую образовательную платформу и социальные сети учебных групп.

Контрольные группы занимались по традиционной методике без активного применения цифровых технологий.

Для обработки результатов использовались методы вариационной статистики: вычисление средних величин, стандартного отклонения, критерия Стьюдента (t) для оценки достоверности различий между контрольной и экспериментальной группами. Статистическая обработка данных осуществлялась с использованием пакета программ SPSS Statistics 26.0.

На констатирующем этапе эксперимента было выявлено, что большинство студентов (около 62 %) имели низкий или средний уровень мотивации к занятиям физической культурой. Только 18 % респондентов демонстрировали устойчивую внутреннюю мотивацию, связанную с осознанием личной значимости физической активности для здоровья и профессионального развития. Преобладающим мотивом у участников исследования выступала внешняя мотивация — необходимость выполнения учебных требований и получение зачёта по дисциплине.

Проведённый анализ показал, что студенты проявляют ограниченный интерес к традиционным формам занятий, но положительно относятся к использованию цифровых технологий в образовательном процессе. Более 70 % опрошенных выразили готовность использовать мобильные приложения для контроля физической активности и ведения электронных дневников достижений.

На формирующем этапе эксперимента в учебный процесс экспериментальной группы были внедрены цифровые образовательные технологии.

Через четыре месяца после начала эксперимента была проведена повторная диагностика мотивации. Полученные данные показали положительную динамику в экспериментальной группе.

Таблица 1.

Динамика уровня мотивации в экспериментальной группе

Уровень мотивации	До эксперимента (%)	После эксперимента (%)	Изменение (п.п.)
Высокий	18	46	+28
Средний	34	42	+8
Низкий	48	12	-36

В контрольной группе, где цифровые технологии не применялись, значимых изменений не наблюдалось: доля студентов с высоким уровнем мотивации увеличилась незначительно (с 17 % до 22 %). Статистическая обработка данных с использованием критерия Стьюдента ($t = 2,43$, $p < 0,05$) подтвердила достоверность различий между экспериментальной и контрольной группами по итоговому уровню мотивации.

Качественный анализ результатов показал, что использование цифровых образовательных технологий способствует повышению познавательного и эмоционального интереса студентов к занятиям физической культурой, усиливает чувство самоконтроля и ответственности за результаты, способствует развитию соревновательного духа и поддерживает регулярность тренировочного процесса.

Особенно высокий мотивационный эффект наблюдался при использовании элементов геймификации (системы баллов, рейтингов и достижений), а также социального взаимодействия через цифровые платформы, позволяющего студентам обмениваться результатами и получать поддержку со стороны одноклассников и преподавателей.

Полученные результаты подтверждают гипотезу о том, что целенаправленное использование цифровых образовательных технологий способствует повышению уровня мотивации студентов к занятиям физической культурой, что согласуется с выводами, представлен-

ными в исследованиях, где отмечается значительный потенциал цифровой образовательной среды в активизации познавательной и личностной мотивации обучающихся [2; 3; 7; 9; 14; 16].

Анализ динамики мотивационных показателей показал, что интеграция цифровых инструментов в учебный процесс оказывает комплексное воздействие на формирование положительного отношения студентов к физической активности. Использование мобильных приложений и онлайн-платформ усиливает внешнюю мотивацию за счёт соревновательности и возможности сравнения достижений с другими участниками, а элементы геймификации и цифрового самоконтроля способствуют переходу от внешних стимулов к формированию внутренней мотивации — осознанию ценности физической активности как элемента здорового образа жизни.

Особое значение имеет социальный аспект цифрового взаимодействия. Возможность коммуникации с преподавателем и сверстниками в цифровой среде усиливает чувство принадлежности к сообществу, создаёт благоприятные условия для самоутверждения и повышения самооценки, что, в свою очередь, является важным фактором поддержания устойчивой мотивации. Данные выводы коррелируют с результатами зарубежных исследований, в которых подчеркивается роль интерактивных цифровых технологий в формировании саморегуляции и внутренней вовлечённости студентов в процесс физического развития [18; 20].

Сравнение контрольной и экспериментальной групп показало, что цифровизация физкультурно-оздоровительного процесса эффективна только при наличии педагогического сопровождения и методически продуманной интеграции технологий. Использование цифровых инструментов без педагогического замысла не

приводит к устойчивым результатам, что подтверждает необходимость формирования у преподавателей цифровой педагогической компетентности.

Таким образом, проведённое исследование позволяет сделать следующие выводы:

- Формирование мотивации студентов к занятиям физической культурой является многофакторным процессом, который требует комплексного педагогического подхода, включающего использование цифровых технологий как средства повышения вовлечённости и самоконтроля.
- Цифровые образовательные технологии (мобильные приложения, LMS-платформы, онлайн-челленджи, геймификация) оказывают положительное влияние на мотивацию студентов, способствуя переходу от внешней к внутренней мотивации и развитию устойчивой привычки к регулярным физическим упражнениям.
- Наиболее эффективным является сочетание цифровых средств с интерактивными формами педагогического взаимодействия, обеспечивающими обратную связь, поддержку и возможность самооценки результатов.
- Внедрение цифровых технологий в процесс физического воспитания требует повышения цифровой компетентности преподавателей и разработки методических рекомендаций по их педагогически целесообразному использованию.

Результаты исследования подтверждают перспективность цифровизации физкультурного образования и могут быть использованы для совершенствования методики преподавания дисциплины «Физическая культура» в вузах, а также для разработки программ по формированию мотивации студентов к ведению здорового образа жизни в условиях современной цифровой среды.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бальсевич В.К. Физическая культура для всех и каждого. — М.: Советский спорт, 2006. — 320 с.
2. Буримский Н.А. Применение информационных технологий как метод мотивации вовлеченности студентов в физическую культуру / Н.А. Буримский, С.С. Межман // Молодой ученый. — 2025. — № 6(557). — С. 67–68. — EDN PXATAA.
3. Быковская А.Д. Влияние цифровых технологий на формирование мотивации к занятию физической культурой / А.Д. Быковская, Д.А. Данилова, Н.В. Приймак // Студенческий. — 2025. — № 12–4(308). — С. 5–9. — EDN VDXFTM.
4. Додонов Б.И. Эмоция как ценность. — М.: Политиздат, 1984. — 271 с.
5. Ильин Е.П. Мотивация и мотивы. — СПб.: Питер, 2002. — 512 с.
6. Ковтуненко А.В. Фитнес-статус мобильных приложений как инструмент мотивации студентов вузов к занятиям физической культурой и спортом / А.В. Ковтуненко // Мир университетской науки: культура, образование. — 2021. — № 7. — С. 75–82. — DOI 10.18522/2658–6983-2021-7-75-82. — EDN ESAAX.
7. Колеватов А.В. Система predispositions низкой мотивации студентов к занятиям физической культурой в условиях дистанционного обучения / А.В. Колеватов // Обзор педагогических исследований. — 2022. — Т. 4, № 1. — С. 100–104. — EDN YKHGBO.
8. Компоненты развития мотивации студентов к занятиям физической культурой при дистанционном обучении / О.С. Цыганенко, О.А. Маркова, Т.И. Величко, А.Г. Смирнов // Проблемы современного образования. — 2022. — № 2. — С. 210–215. — DOI 10.31862/2218–8711-2022-2-210-215. — EDN IXMDUW.
9. Крамской С.И. Мотивация как фактор эффективности дистанционного обучения в вузе элективными дисциплинами по физической культуре и спорту /

- С.И. Крамской, И.А. Амельченко, Д.Е. Егоров // Проблемы современного педагогического образования. – 2021. – № 70–1. – С. 215–220. – EDN QWPXWD.
10. Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. — М.: Политиздат, 1977. — 304 с.
 11. Матвеев Л.П. Теория и методика физической культуры. — СПб.: Питер, 2010. — 544 с.
 12. Мотивация как основной компонент занятий физической культурой / О.В. Савельева, И.В. Савельев, А.М. Данилова, А.Д. Воронин // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. – 2023. – № 1(215). – С. 444–449. – DOI 10.34835/issn.2308-1961.2023.01.p444-449. – EDN DMITKQ.
 13. Мотивация студентов к занятиям физической культурой во время удаленного обучения / Д.Д. Захаров, Б.М. Сапаров, Л.А. Шинкарюк [и др.] // Молодежь и наука. – 2020. – № 11. – EDN KREVKA.
 14. Полат Е.С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования. — М.: Академия, 2018. — 368 с.
 15. Рудик П.А. Психология физического воспитания. — М.: Академия, 2005. — 224 с.
 16. Свечкарев В.Г. Применение современных информационных технологий в совершенствовании двигательных возможностей человека / В.Г. Свечкарев // Информационные технологии в науке и образовании. Проблемы и перспективы: сборник статей по материалам X Всероссийской научно-практической конференции, Пенза, 15 марта 2023 года. – Пенза: Пензенский государственный университет, 2023. – С. 49–53. – EDN IPICDU.
 17. Холодов Ж.К., Кузнецов В.С. Теория и методика физического воспитания и спорта. — М.: Академия, 2016. — 480 с.
 18. Chen Y., Zhang L., Liu J. Digital learning environments and students' motivation in physical education // Journal of Physical Education and Sport. — 2022. — Vol. 22, No. 7. — P. 1874–1881.
 19. Niemi H., Nevgi A. Digital pedagogy, and active learning in higher education: challenges and solutions // Education and Information Technologies. — 2021. — Vol. 26, No. 3. — P. 3025–3043.
 20. Wang H., Chen M. Gamification in university physical education: impacts on motivation and participation // International Journal of Emerging Technologies in Learning. — 2023. — Vol. 18, No. 4. — P. 102–110.

© Свечкарев Виталий Геннадьевич (vital89286686941@mail.ru), Козлов Роман Сергеевич (roma.kozlov.71@mail.ru),
Ашхамахов Казбек Идадович (kaf_fizvos@mkgu.ru).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»